

RÈGLES



MISE EN PLACE

ALIGNEZ LES 9 PLAQUES CHEMIN AU CENTRE DE LA TABLE ET DANS L'ORDRE INDIQUÉ GRÂCE AU VERSO. AJOUTEZ UNE PLAQUE VILLE DE CHAQUE CÔTÉ DES PLAQUES CHEMINS.

CHOISISSEZ CHACUN UNE VILLE ET PRENEZ LES 10 UNITÉS CORRESPONDANTES.

UNE VILLE COMPORTE 1 SHÉRIF, 3 COWBOYS, 3 FERMIERS ET 3 FORGERONS. CHAQUE TYPE EST COMPOSÉ DE 3 UNITÉS AYANT CHACUNES UNE FORCE ALLANT DE 1 À 3.

RÈGLES



MISE EN PLACE

PLACEZ VOTRE SHÉRIF EN DESSOUS DE VOTRE PLAQUE VILLE.

MÉLANGEZ LE RESTE DE VOS UNITÉS ET PLACEZ-LES ALÉATOIREMENT FACE VISIBLE COMME CECI :

- 3 SUR LE SHÉRIF
- 3 SOUS LA 1ÈRE PLAQUE CHEMIN
- 2 SOUS LA 2ÈME PLAQUE CHEMIN
- 1 SOUS LA 3ÈME PLAQUE CHEMIN

LE JOUEUR LE PLUS SILENCIEUX PREND LES DÉS ET JOUE EN PREMIER.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CHOISISSEZ UN DES 3 DÉs. LE CHIFFRE INDiqué PAR LE DÉ CORRESPOND AU NOMBRE DE MOUVEMENTS QUE VOUS DEVEZ EFFECTUER AVEC UNE OU PLUSIEURS DE VOS UNITÉS.

LA COULEUR DU DÉ CORRESPOND AU TYPE D'UNITÉ (COLT, COUTEAU OU DYNAMITE) QUE VOUS POUVEZ DÉPLACER.

VOUS NE POUVEZ UTILISER CHAQUE DÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.

LE SHÉRIF PEUT ÊTRE DÉPLACÉ AVEC N'IMPORTE QUEL DÉ MAIS QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

APRÈS AVOIR LANCÉ LE DÉ, CHOISISSEZ UNE DE VOS UNITÉS DE LA COULEUR DU DÉ LANCÉ. L'UNITÉ CHOISIE POUR LE DÉPLACEMENT NE PEUT PAS AVOIR PLUS DE DEUX UNITÉS AU-DESSUS D'ELLE.

DÉPLACEZ L'UNITÉ CHOISIE SUR LE CHAMP DE GUERRE DU NOMBRE EXACT DE PLAQUES INDIQUÉS PAR LE DÉ, DANS LE SENS DE LA MARCHE.

SI UNE OU DEUX AUTRES UNITÉS SE TROUVENT AU-DESSUS DE L'UNITÉ CHOISIE, DÉPLACEZ-LES TOUTES SANS CHANGER L'ORDRE.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SI UNE OU PLUSIEURS UNITÉS SE TROUVENT DÉJÀ SUR UNE PLAQUE CHEMIN, PLACEZ LES NOUVELLES UNITÉS PAR DESSUS.

SI VOUS DÉPASSEZ LA VILLE ENNEMIE, VOTRE UNITÉ S'ARRETE DEVANT, ET LE SURPLUS EST PERDU.

VOUS NE POUVEZ PAS VOLONTAIREMENT DÉPLACER UNE UNITÉ DANS LE SENS CONTRAIRE DE LA MARCHÉ. VOUS DEVEZ TOUJOURS AVANCER VERS LA VILLE ENNEMIE.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SI VOS UNITÉS S'ARRÊTENT SUR UNE PLAQUE OÙ SE TROUVENT DÉJÀ UNE OU PLUSIEURS UNITÉS ENNEMIES, VOUS DÉCLENCHEZ UN DUEL.

SEULE LA CARTE DU DESSUS DE CHAQUE ÉQUIPE D'UNITÉ EST ACTIVE DANS LE DUEL, QUI EST RÉSOLU DE CETTE MANIÈRE :

- LE COLT BAT LE COUTEAU
- LE COUTEAU BAT LA DYNAMITE
- LA DYNAMITE BAT LE COLT

LE SHÉRIF EST TOUJOURS CONSIDÉRÉ COMME LA MÊME COULEUR QUE L'ENNEMI.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SI LES DEUX UNITÉS SONT DU MÊME TYPE MAIS DE FORCES DIFFÉRENTES, L'UNITÉ DE FORCE PLUS ÉLEVÉE REMPORTE LE DUEL.

LE SHÉRIF COMMENCE LE DUEL AVEC UNE FORCE DE 4. À CHACUNE DE SES VICTOIRES DURANT UN DUEL, SA FORCE EST TEMPORAIREMENT DIMINUÉE D'AUTANT DE FORCE QUE L'UNITÉ OU LES UNITÉS VAINCUES. S'IL SURVIT À UN DUEL, IL RÉCUPÈRE SES 4 POINTS DE FORCE.

L'UNITÉ VAINQUEURE RESTE SUR LE CHAMP DE GUERRE, ET LE PERDANT EST RETIRÉ DU JEU.

RÈGLES



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SI LES DEUX UNITÉS SONT DU MÊME TYPE ET DE MÊME FORCE, IL Y A ÉGALITÉ ET LES DEUX UNITÉS BATTENT EN RETRAITE D'UNE PLAQUE.

SI ELLES SE BATTENT SUR UNE VILLE, L'UNITÉ NE POUVANT BATTRE EN RETRAITE PERD LE DUEL.

S'IL RESTE DES UNITÉS DE CHAQUE CÔTÉ DE LA PLAQUE, LE COMBAT CONTINUE.

LORS DE LA RETRAITE D'UNE UNITÉ UN NOUVEAU DUEL EST POSSIBLE. LES DUELS SONT RÉSOLUS EN PARTANT DU PLUS PROCHE DE LA VILLE DU JOUEUR ACTIF.